

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Food review* menjadi acuan bagi *food enthusiast* dan wisatawan dalam memilih tempat makan saat sedang melakukan wisata kuliner. Hanya bermodalkan sebuah perangkat *mobile* dan koneksi internet, seorang dapat memperoleh informasi mengenai berbagai macam wisata kuliner dimana saja dan kapan saja. Ulasan yang diberikan oleh pelanggan dijadikan testimoni yang mendeskripsikan nilai-nilai penting dari suatu pedagang makanan, dari jenis makanan, rasa, harga, hingga lokasi. Odading Mang Sholeh (Oleh) yang di-*review* oleh Ade Londok dengan gaya bahasanya yang nyeleneh berhasil mengundang pelanggan yang lebih banyak dibandingkan sebelumnya. Lokasi tempat dagang mang Oleh kini menjadi lebih banyak diketahui oleh masyarakat luas. (Kurniati, 2020).

Banyak tempat makan lokal dengan makanannya yang lezat tersebar diantara berkembangnya kuliner Indonesia yang semakin maju. Walau demikian, tempat makan lokal ini juga tidak kalah bersaing dengan restoran kelas menengah atas. Namun, lokasi tempat makan tersebut terkadang tersembunyi dan tidak mudah untuk ditemukan seperti tempat makan yang dikunjungi oleh *food vlogger* Nex Carlos (2019) dalam videonya saat ia mengunjungi Segi Banting Cak Man, khususnya bagi orang-orang dari luar daerah. Hal tersebut membuat *food enthusiast* dan wisatawan tidak mudah untuk menemukan lokasi kuliner lokal.

Berdasarkan data Hootsuite melalui laporan hasil risetnya yang berjudul “Digital 2020”, pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta dan

171 juta diantaranya menggunakan internet *mobile*. Hal tersebut memberikan potensi yang cukup besar dalam kemudahan orang untuk mencari informasi wisata kuliner khususnya melalui perangkat *mobile*. Dengan demikian penulis merancang sebuah aplikasi *mobile food review* untuk wisata kuliner lokal untuk remaja akhir hingga dewasa awal usia 18-30 tahun di Jabodetabek.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berikut merupakan rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana perancangan aplikasi *food review* untuk wisata kuliner lokal untuk remaja akhir hingga dewasa awal usia 18-30 tahun di Jabodetabek?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berikut merupakan batasan masalah *target user* dalam penelitian ini:

#### **Geografis:**

1. Jabodetabek

#### **Demografis:**

1. Usia : 18-30 tahun.
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan.
3. Masa hidup : Remaja akhir – Dewasa awal.
4. Kelas sosial : B+

**Psikografis:**

1. *Food enthusiast, backpacker, traveller, reviewer.*
2. *User* yang gemar mencari makanan atau jajanan di pinggir jalan.
3. Gemar mencoba makanan baru, baik dicari, tidak sengaja menemukan, atau dari rekomendasi orang lain.
4. *Update* dengan informasi kuliner yang baru atau viral.
5. *Budget* irit tapi tetap ingin makan enak.

**1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Merancang aplikasi *food review* untuk wisata kuliner lokal untuk remaja akhir hingga dewasa awal usia 18-30 tahun di Jabodetabek.

**1.5. Tujuan Tugas Akhir**

Adapula manfaat dari tugas akhir ini, yaitu:

- a. Manfaat bagi penulis

Bagi penulis, tugas akhir ini bermanfaat dalam menambah pengetahuan mengenai referensi kuliner lokal.

- b. Manfaat bagi orang lain

Bagi orang lain, tugas akhir berupa aplikasi ini bermanfaat dalam menambah wawasan dan referensi khususnya bagi *food enthusiast* dan wisatawan yang ingin berwisata kuliner lokal.

c. Manfaat bagi universitas

Bagi universitas, tugas akhir ini bermanfaat dalam meningkatkan citra baik universitas dan menjadi referensi dalam hal yang berkaitan dengan topik tugas akhir yang serupa.